

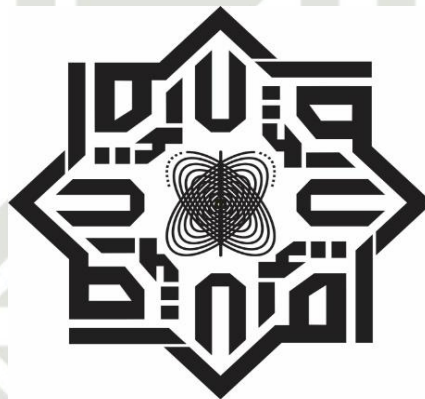


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SKRIPSI

**HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET DENGAN
RETENSI BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMAN 2
TAMBANG**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

**GUMANTI
NIM. 11411106173**

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1443 H/2021 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

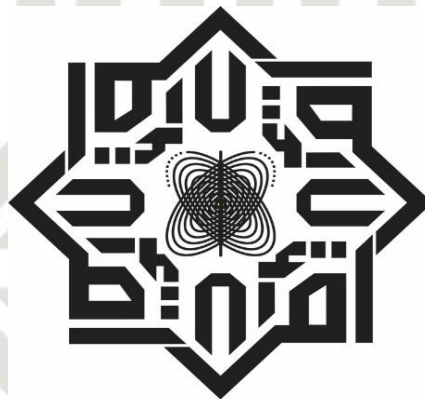
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET DENGAN RETENSI BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMAN 2 TAMBANG

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

GUMANTI

NIM. 11411106173

UIN SUSKA RIAU

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1443 H/2021 M



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Retensi Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang*, yang ditulis oleh Gumanti NIM. 11411106173 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, ~~20 Zulhijah 1442 H~~
30 Juni 2021 M

Menyetujui

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M.Ed
NIP. 197605042005011005

Pembimbing

Dr. Anri Darwis, M.Ag
NIP.195803311986031002



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Retensi Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang*, yang ditulis oleh Gumanti NIM. 11411106173 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 15 Muharram 1443 H/ 23 Agustus 2021 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Agama Islam, konsentrasi PAI SLTP/SLTA.

Pekanbaru, 24 Muharram 1443 H
30 Agustus 2021 M

Mengesahkan
sidang munaqasyah

Penguji I

Dr. Mas'ud Zein, M.Pd

Penguji III

Dr. Idris, M.Ed

Penguji II

Adam Malik Indra, Lc. MA

Penguji IV

Drs. Dardiri, MA

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag
NIP. 19650521 199402 1 001



Lampiran Surat :

Nomor : Nomor 25/2021
Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : GUMANTI
NIM : 11411106173
Tempat Tgl. Lahir : AEK NATAS 14-05-1993
Pendidikan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET DENGAN
RESENSI BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMAN 2 TAMBANG

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 23 September 2021

Yang membuat pernyataan



GUMANTI.....
NIM : 11411106173

* pilih salah satu sesuai jenis karya tulis



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr.wb

Alhamdulillahirrabbi'l'amin, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya shalawat beriring salam penulis hadiahkan buat Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun kita kealam berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Dengan izin dan rahmat Allah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Retensi Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang**. Penulisan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini tentunya tidak terlepas dari partisipasi serta dukungan dari berbagai pihak sehingga selayaknya penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga. Terutama kepada yang teristimewa kedua orang tua tercinta yakni ayahandaku dan Ibundaku dan istriku tercinta serta kepada seluruh keluargaku yang selalu memberikan motivasi, kasih sayang serta do'a yang tulus kepada penulis. Pada kesempatan ini juga penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hairunas, M. Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Hj. Helmiati, M. Ag., Wakil Rektor I, Dr. H. Mas'ud Zein, M. Pd., Wakil Rektor II, dan Edi Erwan, S. Pt, M. Sc. Ph. D., Wakil Rektor III



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

2. Dr. Kadar, M. Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. H. Zarkasih, M. Ag., Wakil Dekan I, Dr. Zubaidah Amir MZ, M. Pd., Wakil Dekan II, dan Dr. Amirah Diniaty, M. Pd Kons., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

3. Dr. Idris, M. Ed selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau dan Dr. Nasrul HS, S. Pd. I, MA., sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi

4. Bapak Dr. Amri Darwis, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing dalam penelitian ini yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan nasehat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengetahuan serta bantuan selama penulis mengikuti perkuliahan di jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Bapak Kepala Perpustakaan dan Staf UIN SUSKA Riau yang telah memberikan fasilitas untuk peminjaman buku pustaka
7. Kepala sekolah, Dewan Guru, Staff Tata Usaha di SMAN 2 Tambang yang telah bersedia memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian dan memperoleh data serta informasi yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.
8. Buat teman-temanku seperjuangan jurusan Pendidikan Agama Islam yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segalanya.
9. Buat teman-teman KKN dan PPL.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang tersebut di atas peneliti mengucapkan terima kasih. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin.

Pekanbaru, Juni 2021

GUMANTI
NIM. 11411106173

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Gumanti, (2021) : Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Retensi Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Retensi Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Retensi Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 2 Tambang dengan jumlah siswa 180 orang. Sedangkan sampel penelitian diambil dengan menggunakan tehnik *purposive sampling* maka dalam hal ini sampel dalam penelitian yakni 52 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah angket, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan korelasi *Product Moment*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Retensi Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 2 Tambang, hal ini ditunjukan dengan hasil r korelasi yakni 0.610 bila di bandingkan dengan t table yakni pada $df=52$ pada taraf signifikan 5% yaitu 0.279 dan 1% yakni 0.361, maka dapat dikatakan r korelasi lebih besar dari r table ($0.279 < 0.610 > 0.361$) ini berarti H_a diterima, H_o ditolak.

Kata Kunci: Tingkat Kecanduan Gadget, Retensi Belajar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Gumanti, (2021): The Correlation between Students' Gadget Addiction Level and Their Learning Achievement at the Eleventh Grade of State Senior High School 2 Tambang

This research aimed at knowing the correlation between students' gadget addiction level and their learning achievement at the eleventh grade of State Senior High School 2 Tambang. The formulation of the problem in this research was "was there any correlation between students' gadget addiction level and their learning achievement at the eleventh grade of State Senior High School 2 Tambang?". All students of State Senior High School 2 Tambang were the population of this research, and they were 180 students. Purposive sampling technique was used in this research. The reason why the eleventh-grade students were selected was caused by the mean of student learning achievement at the eleventh grade was on low category on Islamic Education subject. Questionnaire and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was Product moment correlation. Based on the research findings, it could be concluded that there was a correlation between students' gadget addiction level and their learning achievement at the eleventh grade of State Senior High School 2 Tambang, and it was shown by the result of r correlation 0.610. If it was compared to t_{table} 0.279 at 5% significant level and 0.361 at 1% significant level with df 52, it could be stated that r correlation was higher than r_{table} ($0.279 < 0.610 > 0.361$). It meant that H_a was accepted, and H_0 was rejected.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

غومانتني، (٢٠٢١): ارتباط بين مستوى إدمان الجاذجيت واحتفاظ تعلم تلاميذ

الفصل الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ تامبانج

هذا البحث يهدف إلى معرفة ارتباط بين مستوى إدمان الجاذجيت واحتفاظ تعلم تلاميذ الفصل الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ تامبانج. والسؤال المطروح هنا هل هناك ارتباط بين مستوى إدمان الجاذجيت واحتفاظ تعلم تلاميذ الفصل الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ تامبانج؟. ومجتمعه جميع تلاميذ المدرسة الثانوية الحكومية ٢ تامبانج الذين عددهم ١٨٠ تلميذا. وعيناته تم الحصول عليها من خلال أسلوب العينة الهادفة. وسبب أخذ العينات في الفصل الحادي عشر هو أن متوسط احتفاظ تعلم التلاميذ فيه لدرس التربية الإسلامية منخفض. وأسلوب جمع بياناته استبيان وتوثيق. وأسلوب تحليل بياناته ارتباط ضرب العزوم. وبناء على نتيجة البحث استنتج بأن هناك ارتباطا بين مستوى إدمان الجاذجيت واحتفاظ تعلم تلاميذ الفصل الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ تامبانج، وعرف ذلك من أن قيمة ارتباط r ٠,٦١٠. وإذا قورنت بجدول r في $df = ٥٢$ في مستوى دلالة ٥٪ فهي ٠,٢٧٩. وفي مستوى دلالة ١٪ فهي ٠,٣٦١. فيمكن أن يقال إن ارتباط r أعلى من جدول r (٠,٢٧٩ > ٠,٦١٠ > ٠,٣٦١) وذلك بمعنى أن الفرضية البديلة مقبولة والفرضية المبدئية مردودة.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSetujuan	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan	4
1. Identifikasi Masalah	4
2. Batasan Masalah	4
3. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
1. Tujuan Penelitian	5
2. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN TEORITIS	
A. Kerangka Teoretis	6
1. Prinsip-prinsip Dasar Pendidikan Islam	6
2. Gadget	8
3. Pengertian Retensi Belajar	16
B. Hasil Penelitian yang Relevan	24
C. Konsep Operasional	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	28
B. Subjek dan Objek Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	28
D. Teknik Pengumpulan Data	29



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Teknik Analisis Data	30
-------------------------------	----

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

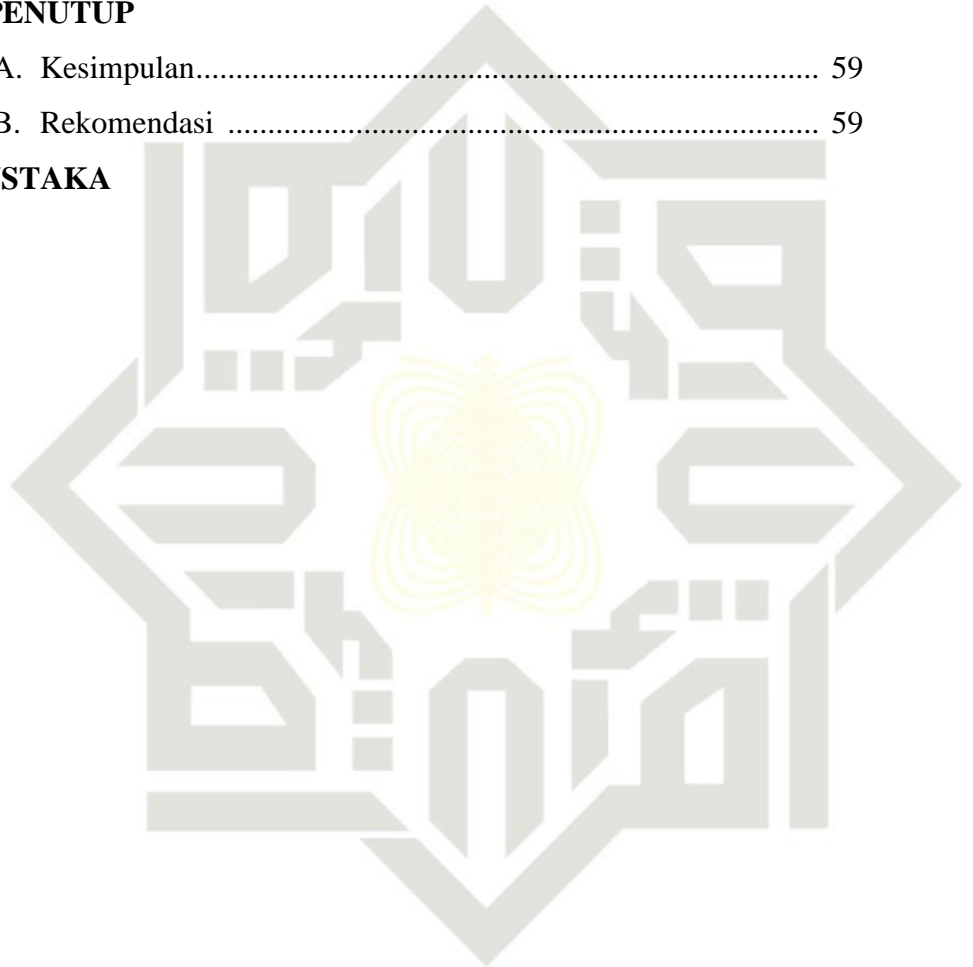
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	32
B. Penyajian Data	33
C. Analisa Data	53

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan.....	59
B. Rekomendasi	59

DAFTAR PUSTAKA



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Tidak Mampu Menyembunyikan Dari Orang Lain Jumlah Waktu Yang Dihabiskan Dalam Menggunakan Gadget	34
Tabel 2	Tidak Mampu Berkumpul Dengan Teman Atau Keluarga Karena Lebih Mementingkan Bermain Gadget	35
Tabel 3	Tidak Mampu Menghindari Kekurangan Tidur.....	36
Tabel 4	Ketika Gadget Disita Orangtua Saya Sering Marah-Marah Dan Tidak Fokus.....	36
Tabel 5	Pada pagi hari saya langsung memainkan gadget.....	37
Tabel 6	Merasa Cemas Ketika Tidak Menggunakan Gadget	38
Tabel 7	Merasa Kehilangan Jika Tidak Menggunakan Gadget Dalam Sehari.....	38
Tabel 8	Mengalami Kesulitan Untuk Mematikan Gadget	39
Tabel 9	Tidak Tenang Ketika Berkumpul Dengan Teman Dan Tidak Menggunakan Gadget	40
Tabel 10	Merasa Sepi Jika Tidak Menggunakan Gadget	40
Tabel 11	Melarikan Diri Dari Kesenangan Dengan Menggunakan Gadget.....	41
Tabel 12	Merasa Sedih Langsung Menggunakan Gadget	42
Tabel 13	Menggunakan Gadget Ketika Merasa Terisolasi Yang Didapat Dari Lingkungan Sekitar	42
Tabel 14	Mencari Jawaban Dari Tugas Guru Melalui Gadget Yang Tidak Bisa Dikerjakan	43
Tabel 15	Jika Tidak Ada Kegiatan Saya Selalu Bermain Gadget	44
Tabel 16	Malas Belajar Karena Lebih Banyak Bermain Gadget.....	45



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 17	Ketika Ditanya Guru Saya Lebih Banyak Diam Karena Tidak Tahu	45
Tabel 18	Tidak Fokus Dalam Mengikuti Pembelajaran	46
Tabel 19	Sering Lupa Mengerjakan Tugas Dari Guru.....	46
Tabel 20	Lambat Mengumpulkan Tugas Karena Susah Lepas Dari Gadget.....	47
Tabel 21	Rekapitulasi hasil angket tentang Tingkat Kecanduan Gadget di SMAN 2 Tambang	48
Tabel 22	Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	50
Tabel 23	Distribusi Frekuensi Pembobotan Jawaban Hasil Belajar Siswa.....	52
Tabel 24	Perhitungan koefisien korelasi (r_{y1})	54



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Output SPSS Uji Reliabilitas Angket Variabel X
Lampiran 2	Output SPSS Uji Validitas Angket Variabel X
Lampiran 3	Output SPSS Uji Uji Validitas Angket Variabel Y
Lampiran 4	Output SPSS Uji Reliabilitas Angket Variabel Y
Lampiran 5	Output SPSS Uji F
Lampiran 6	Output SPSS Pearson Correlation
Lampiran 7	Output SPSS Uji Koefisien Determinasi
Lampiran 8	Dokumentasi Penyebaran Angket Melalui WA
Lampiran 9	Instrumen Angket
Lampiran 10	Surat Penunjukan Pembimbing
Lampiran 11	Pengesahan Perbaikan Proposal
Lampiran 12	Surat Keterangan Bimbingan Mahasiswa
Lampiran 13	Surat Izin Melakukan Pra Riset
Lampiran 14	Surat Balasan Melakukan Pra Riset
Lampiran 15	Surat Izin Melakukan Riset dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Retensi belajar adalah retensi belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.¹ Retensi belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.²

Faktor-faktor yang mempengaruhi retensi belajar siswa ada 2 macam, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar (eksternal). Kecanduan teknologi memiliki sejumlah kerugian dan dampak negatif terhadap retensi belajar. Beberapa gejala yang muncul pada anak dengan kecanduan teknologi diantaranya adalah perubahan sikap dan perilaku, mudah depresi, insomnia, kehilangan kepercayaan diri dan yang paling mencolok adalah anak kesulitan untuk konsentrasi dalam proses belajar.³

¹ Tulus Tu'u. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Retensi Siswa*, (Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia, 2004), hlm. 75

² Purwanto, *Evaluasi Retensi belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 38

³ Tulus Tu'u, *Loc. Cit*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada era globalisasi ini, semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang tua sudah tidak asing lagi dengan alat atau teknologi super canggih dan bisa dibuat untuk mengakses informasi dari belahan dunia manapun dengan mudah yang biasa disebut dengan gadget. Gadget merupakan perkembangan teknologi masa kini yang menyasar semua kalangan termasuk anak usia pra sekolah. Gadget adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game konsol, dan lainnya

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita sering melihat berbagai macam jenis gadget yang digunakan oleh semua kalangan. Gadget sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperluas wawasan, pengetahuan, pendidikan dan bisnis serta untuk memperbanyak relasi. Penggunaan gadget yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa khususnya pada tingkat sekolah dasar yang mana mereka sudah tidak asing lagi dengan alat canggih ini, baik berupa handphone, laptop maupun alat elektronik yang lainnya. Namun, pada kenyataannya sangat sedikit siswa-siswi khususnya pada anak sekolah dasar untuk memanfaatkan sisi ini. Mereka cenderung menggunakan gadget tersebut untuk hal-hal yang sebenarnya tidak diharuskan pada umur mereka. Gadget yang mereka miliki pada umumnya digunakan untuk sms, whatsapp, instagram, facebook, game online, mendengarkan musik, menonton layanan audio-visual, dan lain-lain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penggunaan Gadget yang berlebihan akan mempengaruhi retensi belajar siswa. Retensi adalah kemampuan untuk mengingat materi yang diajarkan sampai pada periode tertentu. Mengingat adalah menyimpan materi yang diperlukan dalam jangka waktu yang panjang. Retensi terkait dengan banyaknya materi yang dipelajari dan disimpan dalam memori. Proses memori adalah aktivitas di otak yang disebabkan oleh adanya pengalaman di lingkungan sehari-hari, ketika proses berhenti efeknya masih tertinggal di dalam otak. Retensi dalam pengertian yang lain adalah jumlah perolehan hasil belajar yang masih bisa diingat atau diproduksi oleh peserta didik dalam waktu tertentu oleh ingatannya.⁴

Daya retensi yang baik merupakan salah satu kebutuhan setiap siswa untuk belajar secara optimal. Hal ini dikarenakan hasil belajar siswa di sekolah diukur berdasarkan penguasaan siswa atas materi pelajaran, yang prosesnya tidak terlepas dari kegiatan mengingat. Maka dengan daya ingat yang baik, siswa akan dapat belajar dengan mudah dan mencapai hasil yang optimal. Namun fakta yang terjadi di lapangan menunjukkan tidak setiap siswa memiliki daya ingat yang baik. Dalam setiap kelas misalnya, akan ditemukan siswa yang memiliki daya ingat baik dan ada pula yang memiliki daya ingat kurang baik. Rendahnya daya ingat siswa terhadap materi pelajaran merupakan salah satu masalah yang sering dihadapi guru. Retensi sebagai bagian dari ingatan memegang peranan penting

⁴ Palennari, 2016. Meningkatkan Pemahaman dan Retensi Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi Multimedia Interaktif (Studi Empirik pada Konsep Sistem Saraf. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi.2

ajar dapat terjadi perubahan yang permanen dalam tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman, yaitu melalui proses belajar.⁵

Retensi siswa masih rendah, hal itu disebabkan karena siswa pada umumnya hanya berkepentingan belajar untuk lulus ujian. Oleh karena itu pada saat ujian sudah lewat, maka mereka tidak lagi berkepentingan dengan materi pembelajaran itu. Hasil-hasil survey juga berhubungan dengan rendahnya (tidak diberdayakannya) keterampilan berpikir selama pembelajaran matematika dan sains. Indonesia menempati posisi yang lebih rendah dibandingkan dengan beberapa negara lainnya seperti Korea, Hongkong, Jepang, dan lain-lain. Hal tersebut sesuai dengan data yang didapatkan, dimana tingkat retensi siswa di Indonesia pada tahun 2003 menempati posisi 38 dari 40 negara (3 terendah), tahun 2006 menempati posisi 50 dari 57 negara (8 terendah), tahun 2009 menempati posisi 60 dari 65 negara (6 terendah), dan tahun 2012 menempati posisi 66 dari 67 (2 terendah). Terlihat jelas bahwa retensi siswa dalam pembelajaran matematika dan sains yang termasuk pembelajaran biologi di sekolah menengah Indonesia masih tergolong rendah.

Hal ini juga terjadi pada sekolah yang akan menjadi tempat dalam penelitian ini, yaitu di SMAN 2 Tambang. Berdasarkan hasil observasi dan tanya jawab dengan beberapa siswa kelas XI dan guru PAI yang mengajar di kelas XI, bahwa dalam pembelajaran PAI, siswa cenderung lebih sering diminta untuk menghafalkan materi. Pembelajaran jarang menggunakan strategi- strategi yang membuat siswa terlibat aktif. Memang sudah diterapkan pembelajaran dengan

⁵ Lubis dan Simatupang, 2014. Peningkatan Daya Retensi Siswa Terhadap Konsep-konsep Biologi Melalui Pemanfaatan Media Adobe Flash Pada Model Pembelajaran Langsung. *Prosiding Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya*, Medan

diskusi kelompok, namun diskusi secara kelompok yang dilakukan lebih untuk mempresentasikan materi yang sudah ada dalam buku pegangan siswa. Siswa kurang diajak untuk menemukan sendiri konsep pembelajaran seperti yang akan dilakukan bila guru melakukan pendekatan untuk meningkatkan retensi siswa. Sehingga mengakibatkan siswa kelas XI SMA SMAN 2 Tambang memiliki tingkat retensi yang rendah hal tersebut sehubungan dengan masih banyaknya siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (80) ketika ujian.

Berdasarkan uraian di atas dan juga gejala yang terjadi terlihat salah satu faktor yang memiliki hubungan dengan peningkatan retensi belajar siswa yakni dengan kepercayaan diri siswa, maka dengan ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Terhadap Retensi Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang”

B. Penegasan Istilah

1. Tingkat Kecanduan Gadget

Tingkat kecanduan gadget adalah sebuah perilaku yang menyebabkan keterikatan atau ketergantungan dan merupakan bentuk ketergantungan pada teknologi yang memiliki dampak negatif pada individu.

2. Retensi Belajar

Retensi belajar merupakan bertahannya materi yang dipelajari dalam memori dan tidak dilupakan saat mengikuti proses pembelajaran.

3. PAI

PAI adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Dari gejala – gejala yang dikemukakan pada bagian latar belakang maka munculah berbagai permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini diantaranya:

- a. Bagaimana Tingkat Kecanduan Gadget Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang.
- b. Apa saja faktor yang menyebabkan rendahnya Retensi Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang?
- c. Bagaimana hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Terhadap Retensi Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang ?

2. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang terdapat pada pembeberan masalah, dan karena keterbatasan waktu, tenaga, dan ruang lingkup penelitian, maka penulis batasi permasalahan yang akan diteliti yaitu : Tingkat Kecanduan Gadget dan Retensi Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas maka dapat dirumuskan penelitian ini sebagai berikut, “Apakah terdapat Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Retensi Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang”?

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Retensi Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi Lembaga Sekolah

Lembaga sekolah memperoleh informasi dari peneliti yang dapat bermanfaat bagi perkembangan pembelajaran dalam meningkatkan retensi belajar siswa.

- b. Bagi peneliti

Merupakan sebuah pengalaman tersendiri untuk mengembangkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah khususnya di bidang pendidikan, sehingga nantinya dapat diterapkan bila sudah terjun di lapangan/masyarakat.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Prinsip-prinsip Dasar Pendidikan Islam

Pendidikan Islam terdapat beberapa prinsip dasar yang menjadi acuan dalam mendidik dan mengembangkan peserta didik, yang harus dipahami oleh seorang guru, prinsip-prinsip tersebut adalah:

- a. Pendidikan Islam itu adalah implikasi dari karakteristik (ciri-ciri) manusia menurut Islam.

- 1) Fitrah
- 2) Kesatuan roh dan jasad
- 3) Kebebasan berkehendak

- b. Pendidikan Islam adalah pendidikan integral dan terpadu

Pendidikan Islam tidak mengenal adanya pemisahan antara sains dan agama. Penyatuan antara kedua sistem pendidikan ini adalah tuntutan akidah Islam.

- c. Pendidikan Islam adalah pendidikan yang seimbang

Ada beberapa prinsip keseimbangan yang mendasari pendidikan Islam tersebut, yaitu:

- 1) Keseimbangan antara kehidupan duniawi dan ukhrawi
- 2) Keseimbangan antara jasmani dan rohani
- 3) Keseimbangan antara individu dan masyarakat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Pendidikan Islam adalah pendidikan universal

Prinsip ini maksudnya adalah pandangan yang menyeluruh padaseluruh aspek kehidupan manusia. Agama Islam yang menjadi dasarpendidikan Islam itu bersifat menyeluruh terhadap wujud, alam jagat danhidup. Ia menekankan pandangan yang menghimpun roh dan badan, antaraindividu dan masyarakat, antara dunia dan akhirat, antara materi danspiritual.

- e. Pendidikan Islam adalah pendidikan yang dinamis

Pendidikan Islam dalam prinsip ini tidak statis dalam tujuan materi, kurikulum, media, dan metodenya, tetapi ia selalu membaharuinya diri dan berkembang. Ia memberikan respon terhadap kebutuhan-kebutuhan masyarakat sesuai dengan perkembangandan perubahan sosial yang tidak bertentangan dengan ajaran dasar Islam.⁶

Selanjutnya jika berbicara soal kompetensi atau kemampuan guru dalam mengajar, hal ini merupakan sesuatu yang baru dalam pendidikan Islam. Namun demikian setidaknya jauh sebelum istilah kompetensi ini ada, al-Qur'an telah terlebih dahulu membahas pokok-pokoknya melalui firman Allah swt. Meskipun hanya sekedar dasar tapi setidaknya sudah bisa dipahami maksud dibalik ayat tersebut turun, seperti ayat yang barikut ini, terdapat dalam surat an-Nahl : 43:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِيْ اِلَيْهِمْ فَسْئَلُوْا اَهْلَ الذِّكْرِ اِنْ كُنْتُمْ

تَعْلَمُوْنَ ﴿٤٣﴾

⁶ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 28-36

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Atinya: keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab, dan kami turunkan kepadamu al-Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka.⁷

Walaupun ayat di atas turun dalam konteks tertentu, namun dapat pula dipahami bahwa dari kata *litubayyin* ini mengindikasikan disinilah tugas seorang guru dalam menjelaskan dan menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sesuai dengan kemampuan guru tersebut.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam jelas memiliki dasar pada al-Qur'an dan Hadis Nabi Muhammad saw, meskipun ayat-ayat dalam al-Qur'an tersebut turun bersifat universal tetapi dasar dan pokok-pokok pendidikan Islam itu telah tertuang disini. Maka disinilah tugas seorang manusia untuk merepakan dan bahkan mengembangkan dasar-dasar Pendidikan Islam yang telah ditetapkan dalam al-Qur'an dan Hadis Nabi Muhammad saw tersebut.

2. Gadget

a. Pengertian Kecanduan *Gadget*

Kecanduan berasal dari kata *candu* yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaranb sehingga melupakan hal yang lain-lain.⁸

Dependency Theory atau teori kecanduan di perkenalkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Malvin Defleur. Teori kecanduan adalah teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa ketika seseorang semakin bergantung

⁷ Al-Qur'an dan Terjemahan Departemen Agama RI, cet. 6 : 2010

⁸ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Depdiknas, 2013), hlm. 109

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, media tersebut menjadi semakin penting untuk orang tersebut.⁹

Gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone.¹⁰ Pada dasarnya, gadget diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi menurut Laswell sebagaimana dikutip dari Chusnul Chotimah adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa dengan akibat atau hasil apa? (*who, says what, in which channel, to whom, with what effect?*).¹¹

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).¹²

Teori *uses and gratification* ini menjelaskan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna mempunyai pilihan untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan manusia

⁹ Gifary, S dan Kurnia, I.S, *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi*, Jurnal Sosioteknologi, 14

¹⁰ Effendi. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 2

¹¹ Chusnul Chotimah, *Komunikasi Pendidikan*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2015), hlm. 71

¹² Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Daya Kembang Anak*, (Jakarta: Universitas Bdi Luhur, 2014), hlm. 106

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dipengaruhi oleh lingkungan sosial, afiliasi kelompok dan ciri-ciri kepribadian sehingga terciptalah kebutuhan manusia yang berkaitan dengan media.¹³

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan menggunakan *gadget* adalah perilaku individu yang menggunakan *gadget* secara berlebihan sehingga menyebabkan masalah baik fisiologis, psikologi, sosial, dan emosional.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak-anak dalam penggunaan *gadget*. Faktor-faktor tersebut meliputi:¹⁴

1) Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu :

- a) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi. *Sensation seeking* atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial.
- b) Self-esteem yang rendah. Self esteem itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.

¹³ Morisson, *Manajemen Public Relations: Strategi Menjadi Humas Profesional*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 74

¹⁴ *Ibid*

- c) Kepribadian ekstrasversi yang tinggi.

Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *gadget* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada *gadget*.

3) Faktor Sosial

Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan *smartphone* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan *gadget* untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain. Faktor sosial lain yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak-anak. Faktor Sosial berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak-anak. Sehingga banyak anak-anak mengikuti *trend* yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu.

Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang *gadget* dan berbagai fasilitasnya.

a) Iklan

Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial 10 Iklan seringkali mempengaruhi anak-anak untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat anak-anak semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru. Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik. Fitur-fitur yang ada didalam gadget membuat ketertarikan pada anak-anak. Sehingga hal itu membuat anak-anak penasaran untuk mengoperasikan gadget. Kecanggihan dari gadget Kecanggihan dari gadget dapat memudahkan semua kebutuhan anak-anak. Kebutuhan anak-anak dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online

- ##### b) Keterjangkauan harga gadget
- Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli gadget, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan gadget untuk anaknya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c) Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari Tingkat Kecanduan Gadget dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gadget, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan gadget. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan.

c. Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget pada anak-anak akan menimbulkan berbagai dampak antara lain:¹⁵

1) Dampak Positif

- a) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. Sehingga memudahkan untuk saling berkomunikasi dengan orang baru dan memperbanyak teman.
- b) Mempersingkat jarak dan waktu. Karena dalam era perkembangan gadget yang canggih didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan. Hal ini dikarenakan kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam gadget
- c) Mempermudah para anak-anak mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal ini biasa dilakukan anak-anak dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran

¹⁵ Darut Tharief Riyadl, *Manfaat dan Bahaya Handphone*, (Jakarta: Pustaka Anisah, 2003), hlm. 88

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Dampak Negatif

- a) Anak-anak menggunakan media sosial didalam gadget mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gadget. Hal ini biasanya digunakan anak-anak untuk berkomunikasi dimedia sosial dibandingkan dengan belajar
- b) Aplikasi yang ada didalam gadget membuat anak-anak lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali anak-anak mengabaikan orang disekitarnya bahkan tidak menganggap orang yang mengajaknya mengobrol.
- c) Anak-anak menjadi kecanduan dalam bermain gadget. Awalnya anak-anak menggunakan gadget hanya untuk bermain game. Akan tetapi anak-anak lama-kelamaan menemukan kesenangan dengan gadget sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan.
- d) Gadget memudahkan anak-anak mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya diakses. Berbagai hal yang marak diakses anak-anak adalah bermacam bentuk pornografi dan video kekerasan. Media sosial yang ada didalam gadget sering menimbulkan berbagai kasus. Dimana kasus tersebut seperti penculikan, pemerkosaan. Hal ini biasanya diawali dengan pengenalan di media sosial Anak-anak seringkali tidak dapat mengontrol kata-katanya. Mereka menggunakan kata-kata kasar, mengejek, serta seringkali anak-anak mencemooh dengan sesama Tingkat Kecanduan Gadget di media sosial yang ada didalam gadget.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e) Bagi anak-anak gadget tidak menguntungkan. Hal ini dalam upaya untuk membangun kemampuan dan keterampilan sosialnya *Gadget* membuat anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Biasanya anak-anak dalam keseharian penuh untuk bermain gadget.¹⁶

d. Aspek-aspek Kecanduan *Gadget*

Individu dikatakan mengalami kecanduan internet ketika menunjukkan perilaku-perilaku tertentu. Selain menjelaskan definisi-definisi dari kecanduan internet, para ahli juga menjelaskan aspek-aspek yang mempengaruhi kecanduan internet. 8 kriterium-kriterium kecanduan internet, yaitu :

- 1) Merasa keasyikan dengan internet.
- 2) Memerlukan waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet.
- 3) Tidak mampu mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet.
- 4) Merasa gelisah, murung, depresi atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.
- 5) Mengakses internet lebih lama dari yang diharapkan.
- 6) Kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan pendidikan atau karier gara-gara penggunaan internet.
- 7) Membohongi keluarga, terapis, atau orang-orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh dengan internet.

¹⁶ *Ibid*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 8) Menggunakan internet sebagai jalan keluar mengatasi masalah atau menghilangkan perasaan seperti keadaan tidak berdaya, rasa bersalah, kegelisahan atau depresi.¹⁷

Alat ukur kecanduan gadget berdasarkan aspek-aspek yaitu sebagai berikut:

- 1) Ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan menggunakan *gadget*.
- 2) Kecemasan dan merasa kehilangan apabila tidak menggunakan *gadget*
- 3) Menarik dan melarikan diri, artinya *gadget* sebagai sarana untuk mengalihkan diri saat mengalami kesepian atau masalah.
- 4) Kehilangan produktivitas.¹⁸

3. Retensi Belajar

b. Pengertian Belajar

Slameto mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁹

Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu, walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan kategori belajar.²⁰ Sedangkan Hartono mengemukakan bahwa

¹⁷ Young, *Internet Addiction: The Emergence Of a New Clinical Disorder*. Cyber Psychology and Behavior. Vol. 3, 2008

¹⁸ Resti Wulandari, Hubungan Kecanduan Menggunakan Smartphone Dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa yang Menyusun Skripsi di Fakultas Psikologi UIN Suska Riau, *Skripsi Tesis, UIN Sultan Syarif Kasim Riau*, 2017.

¹⁹ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2003). hlm. 2

²⁰ Pupuh Faturaahman dan Sobry. *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), hlm. 6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar merupakan usaha individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan,. Sedangkan ciri-ciri perubahan yang terjadi dari belajar seperti; 1) perubahan terjadi secara sadar, 2) bersifat kontiniu, dan fungsional, 3) bersifat positif, dan aktif, 4) bersifat permanen, 5) perubahan terjadi secara terarah dan bertujuan, dan 6) mencakup seluruh aspek tingkah laku.²¹

Paul Suparno dalam Sardiman mengemukakan beberapa prinsip dalam belajar yaitu:

- 1) Belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami.
- 2) Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
- 3) Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri.
- 4) Retensi belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.
- 5) Retensi belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari²².

Dalam kegiatan belajar terjadi perubahan perilaku, sebagaimana dikemukakan oleh Dimiyati bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah yang meliputi unsur afektif, dalam matra afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interest, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial²³.

²¹ Hartono. *Strategi Pembelajaran*. (Pekanbaru: LSFK2P, 2000). hlm.1

²² Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.(Jakarta: Rajawali Pers, 2004),

hlm.38

²³ Dimiyati dan Mudjion, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm

18-32

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat dijelaskan bahwa belajar merupakan segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Oleh sebab itu apabila setelah belajar peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna.

c. Pengertian Retensi

Informasi secara tetap masuk pikiran kitamelalui indera. Sebagian besar informasi ini segera kita buang tanpa kita sadari. Sedangkan beberapa kita simpan dalam ingatan kita untuk beberapa saat, dan kemudian terlupakan. Bagaimanapun juga, beberapa informasi akan tetap kita simpan bahkan kita simpan untuk selamanya. Yang penting dalam pendidikan adalah memasukan informasi yang berguna, keterampilan, dan sikap ke dalam pikiran siswa dengan cara apapun, sehingga siswa dapat mengingat kembali pengetahuan yang telah mereka simpan jika mereka membutuhkannya.

Retensi menurut kamus besar bahasa indonesia adalahpenyimpanan atau penahanan.²⁴ Ratna Wilis Dahar mendefinisikan retensi adalah bertahannya materi yang dipelajari dalam memori dan tidak dilupakan.²⁵ SementaraTaufik Rahman

²⁴ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa,Kamus Besar BahasaIndonesia, (Jakarta: Balai Pustaka,2005), cet. Ke 3, hlm. 953.

²⁵ Ratna Wilis Dahar,Teori-Teori belajar & Pembelajaran, (jakarta:Erlangga,2011), hlm.124

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengatakan bahwa retensi adalah proses penyimpanan pemahaman dan perilaku baru yang diperoleh setelah menerima informasi.²⁶

Sedangkan D.O Hebb menyatakan, *memory is the retention of that modification*.²⁷ Retensi siswa merupakan jumlah unjuk kerja yang masih mampu ditampilkan siswa setelah selang periode waktu tertentu dan mampu diungkapkan kembali oleh siswa.²⁸

Ingatan merupakan alih bahasa dari memory. Maka dari itu di samping ada yang menggunakan ingatan ada pula yang menggunakan istilah memori sesuai dengan ucapan dari memory. Pada umumnya para ahli memandang ingatan sebagai hubungan antara pengalaman dengan masa lalu. Proses manusia memunculkan kembali tiap kejadian pengalaman pada masa lalunya, membutuhkan kemampuan mengingat kembali yang baik. Dengan adanya kemampuan mengingat pada manusia maka ini menunjukkan bahwa manusia mampu menerima, menyimpan dan menimbulkan kembali pengalaman-pengalaman yang dialaminya.²⁹

Berdasarkan pengertian tersebut bahwa retensi siswa atau ingatan siswa adalah kemampuan yang ada pada diri siswa untuk menerima, memasukkan informasi, menimbulkan kembali hal-hal yang diperoleh sebelumnya.

²⁶ Taufik Rahman, <http://educare.e-efkipinla.net/index2.php?option=com>, Diakses pada 20 Juli 2019, Pukul 10:04 WIB

²⁷ D.O Hebb, *Textbook Of Psychology*, (London: W.B Saunders Company, 2000), hlm. 9.

²⁸ I Nyoman Sudana Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variable* (Jakarta: 1989), 170.

²⁹ Heru Setyawan, *Memory (Ingatan), Guidance dan Counseling*, 2013, (<http://denmasngabeihadiningrat.blogspot.com/2013/06/memori-ingatan.html>), diakses: 5 Januari 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Retensi

Di dalam kenyataannya, memang banyak hal yang telah dipelajari sukar sekali bahkan tidak dapat lagi direproduksi dari daya ingatan kita. Peristiwa ini yang disebut lupa. Ada hal yang begitu cepat kita lupakan. Ada pula hal yang baru setelah beberapa lama muncul lagi dalam ingatan kita. Whiterington (1952) melaporkan secara singkat beberapa hasil studi yang menunjukkan bahwa hal-hal yang bersifat hapalan (*substansi-material*) mudah cepat dilupakan dibandingkan hasil proses mental (*fungsional-struktural*), yang lebih tinggi, atau hasil-hasil pengalaman praktik yang berarti (*meaningful*). Sedangkan hal-hal yang kurang berarti (nama-nama, fakta) atau *less meaningful* mudah cepat dilupakan. Faktor-faktor yang dapat membawa gangguan dalam daya ingat, atau menjurus kepada kelupaan, antara lain: 1. kalau hasil belajar yang baru mengganggu untuk *me-recall* hasil terdahulu (*retroactive inhibition*); 2. kalau hasil belajar terdahulu mengganggu untuk *me-recall* hasil belajar yang baru (*associative inhibition*); 3. *resency effect*, hal-hal yang secara mendadak kita hafalkan menjelang memproduksi lagi (beberapa saat sebelum ujian, misalnya).³⁰

e. Prinsip-prinsip Retensi dalam Belajar

Slameto menulis tentang beberapa prinsip ingatan, yaitu:

- 1) Belajar yang berarti lebih mudah terjadi dan lebih lama diingat dibandingkan dengan belajar yang tampaknya tidak ada artinya. Menghafal deretan huruf-huruf yang tidak ada hubungan arti adalah sangat sulit dan lama.

³⁰ Abin Syamsuddin Maknun, Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 169

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk memudahkannya guru perlu membubuhkan suatu arti sehingga mudah dihafal.

- 2) Belajar menghubungkan atau merangkaikan dua obyek atau peristiwa menjadi lebih mudah apabila kedua obyek atau peristiwa itu terjadi atau dijumpai dalam urutan yang berdekatan, baik ditinjau dari segi waktu maupun ruang.
- 3) Belajar dipengaruhi oleh frekuensi atau perjumpaan dengan rangsangan dan tanggapan yang sama atau serupa yang dibuat. Dalam pelajaran, siswa menjadi makin baik penguasaannya jika mereka diberikan lebih banyak kesempatan untuk mengulang atau berlatih.
- 4) Belajar tergantung pada akibat yang ditimbulkannya. Ini berarti bahwa pelajaran yang memberikan kesan menyenangkan, menarik, mengurangi ketegangan, bermanfaat, atau memperkaya pengetahuan lebih efisien dan tersimpan atau memberi kesan yang lebih lama.
- 5) Belajar sebagai suatu keutuhan yang dapat diukur tidak hanya tergantung pada proses bagaimana belajar itu terjadi, tetapi juga pada cara penilaiannya atau penggunaannya.³¹

B. Penelitian yang Relevan

Setelah penulis membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, unsur relevannya dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah sama-sama meningkatkan retensi belajar Pendidikan Agama Islam.

³¹ Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), cet. ke-5, hal. 111-113

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Paridawati (2008), yaitu dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Paridawati adalah penggunaan strategi pembelajaran *Prediction Guide* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkat, hal tersebut dapat diketahui dari adanya peningkatan retensi belajar dari siklus I ke siklus II. Pada sebelum tindakan retensi belajar siswa hanya mencapai 57,0% dengan kategori sedang. Pada siklus I retensi belajar siswa telah mencapai 63,5%, pada siklus II, retensi belajar siswa mencapai cukup memuaskan dengan mencapai 73,0%. Keadaan ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui strategi *Prediction Guide* dapat dikatakan berhasil, dengan ketuntasan individu maupun kelompok mencapai 70%.³²

Sumartini (2009) yaitu dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, jurusan PAI dengan hasil penelitian saudari Sumartini menunjukkan bahwa rata-rata persentase siswa kemampuan pada siklus I dikategorikan sedang dengan nilai rata-rata 64,15% dengan kategori sedang, dan pada siklus II naik menjadi 76,44% dengan kategori tinggi, sedangkan pada siklus III retensi belajar rata-rata siswa dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 80,24% dengan kategori tinggi.³³

Dina Oktora (2010), yaitu dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, jurusan PAI dengan hasil penelitian terdapat pengaruh yang

³² Paridawati, 2008, *Peningkatan Retensi belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Materi Percaya Diri Melalui Strategi Prediction Guide Pada Siswa Kelas III SDN 005 Bukit Jaya Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan*. Pekanbaru: UIN SUSKA. Skripsi (tidak di perjual belikan)

³³ Sumartini, 2009, *Peningkatan Retensi belajar Siswa dalam Mempelajari Pendidikan Agama Islam pada materi Aqidah Melalui Metode Clustering pada siswa Kelas V SDN 008 Kecamatan Pulau Burung Kabupaten Indragiri Hilir*, Pekanbaru : UIN SUSKA. Skripsi (tidak di perjual belikan)

signifikan antara Perilaku Belajar Siswa Terhadap Retensi belajar sebesar 0.462 atau 46.2% berada pada kategori Sedang.³⁴

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep teoritis, hal ini supaya tidak terjadi salah pengertian di dalam penelitian ini. Hubungan tingkat kecanduan gadget terhadap retensi belajar siswa dapat dilihat dari indikator-indikator dari tingkat kecanduan gadget adalah sebagai berikut:

1. Tingkat Kecanduan Gadget

- Ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan menggunakan *gadget*.
- Kecemasan dan merasa kehilangan apabila tidak menggunakan *gadget*
- Menarik dan melarikan diri, artinya *gadget* sebagai sarana untuk mengalihkan diri saat mengalami kesepian atau masalah.
- Kehilangan produktivitas

2. Retensi Belajar

Retensi adalah kemampuan untuk mengingat materi yang diajarkan sampai pada periode tertentu. Dalam penelitian ini adalah mengingat pembelajaran PAI di Kelas XI dengan pengukuran menggunakan pemberian soal sesuai dengan indikator materi pelajaran tentang perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan yaitu:

³⁴ Dina Oktora, *Perilaku Belajar Siswa Terhadap hasil Belajar di Lingkungan SMP Negeri 4 Tanjung Kabupaten Kampar*, Pekanbaru: UIN SUSKA. Skripsi (tidak diperjual belikan), 2010.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Mengakui bahwa nilai-nilai islam dapat mendorong kemajuan perkembangan Islam pada masa kejayaan
- b. Bersikap rukun dan kompetitif dalam kebaikan sebagai implementasi nilai-nilai perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan
- c. Mengamati gambar, peristiwa, atau penomena alam yang terkait dengan perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan.
- d. Menyimak tayangan atau penjelasan tentang perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan.
- e. Mencermati hikmah dan manfaat perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan.
- f. Mengidentifikasi contoh-contoh kemajuan perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan.
- g. Menganalisis contoh-contoh kemajuan perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan.
- h. Menganalisis hikmah dan manfaat perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan.
- i. Menyimpulkan hikmah dan manfaat perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan.
- j. Menyajikan paparan tentang contoh-contoh kemajuan perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan.
- k. Menyajikan paparan tentang hikmah dan manfaat perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan.

D. Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- : Ada hubungan tingkat kecanduan gadget dengan Retensi Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 2 Tambang
- : Tidak Ada hubungan tingkat kecanduan gadget dengan Retensi Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 2 Tambang



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Tambang. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juli – Agustus 2021.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa Kelas XI di SMAN 2 Tambang. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah hubungan tingkat kecanduan gadget terhadap retensi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMAN 2 Tambang.

C. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 2 Tambang dengan jumlah siswa 180 orang.

Arikunto menyatakan jika subjeknya besar atau lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10 – 15 % atau 20 – 25%, atau lebih, tergantung sedikit-tidaknya dari kemampuan penelitian dilihat dari waktu dan tenaga, Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data, Besar kecilnya yang ditanggung peneliti.³⁵

Sehubungan dengan penelitian ini, maka peneliti menetapkan sampel yang diambil 10% dari jumlah seluruh populasi, maka dengan jumlah sampel 52 siswa pada kelas XI. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yakni pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. adapun alasan mengambil sampel

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 104

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada Kelas XI dikarenakan retensi belajar siswa rata-rata di Kelas XI tergolong rendah pada mata pelajaran PAI.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dengan cara-cara:

- a. Angket.

Angket ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai tingkat kecanduan gadget. Semua pernyataan dalam angket disajikan dalam bentuk skala Likert yang disesuaikan dengan pertanyaan dan ditambah dengan pertanyaan tertutup, artinya diberikan kepada responden untuk menjawabnya seperti berikut:

- | | | |
|------------------|------|-----------------------------|
| 1) Sangat Sering | (SS) | diberi skor 4 |
| 2) Sering | (SR) | diberi skor 3 |
| 3) Jarang | (JR) | diberi skor 2 |
| 4) Tidak Pernah | (TP) | diberi skor 1 ³⁶ |

- b. Tes, yaitu memberikan soal berkaitan dengan materi pelajaran untuk melihat retensi belajar siswa pada materi pelajaran yang sudah diajarkan. Soal diberikan oleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung di Kelas XI SMAN 2 Tambang.
- c. Dokumentasi, yaitu dengan mencari informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan hasil siswa di sekolah, baik melalui guru, kepala sekolah maupun melalui karyawan tata usaha di SMAN 2 Tambang. Seperti profil sekolah, keadaan guru, keadaan siswa maupun sarana dan prasarana sekolah.

³⁶ Sugiyono, *Loc. Cit*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Teknik Analisis Data

Teknik analisis korelasi yang dipergunakan adalah Korelasi Product moment yang dikemukakan oleh Pearson. Teknik ini termasuk teknik statistik parametrik yang menggunakan data interval dan ratio dengan persyaratan tertentu. Misalnya data dipilih secara acak (*random*) dan datanya berdistribusi normal, data yang dihubungkan berpola linear dan data yang dihubungkan mempunyai pasangan yang sama.

1. Melakukan analisis dengan menggunakan korelasi product moment dengan rumus sebagai berikut:³⁷

$$R_{xy} = \frac{n \sum x_1 \cdot y_1 - (\sum x_1)(\sum y_1)}{\sqrt{\left\{ n \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2 \right\} \left\{ n \sum y_1^2 - (\sum y_1)^2 \right\}}}$$

Selanjutnya menafsirkan besarnya koefisien korelasi berdasarkan kriteria yang dikemukakan Sugiyono sebagai berikut:³⁸

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0.199	Sangat rendah
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 -0.799	Kuat
0.80 – 1.000	Sangat kuat

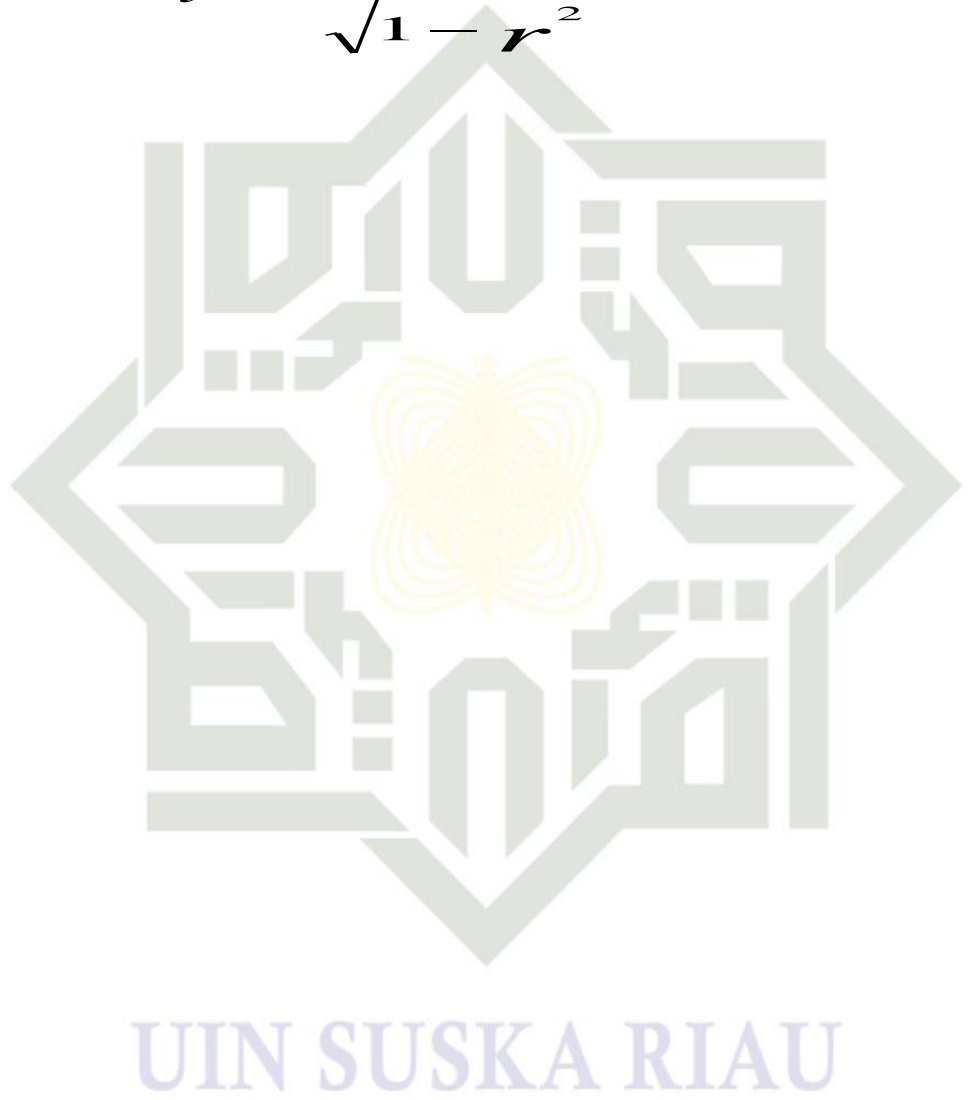
2. Melakukan pengujian hipotesis penelitian berdasarkan hipotesis statistik. Taraf signifikansi/keberartian yang digunakan dalam analisis dan pengujian 0,05. Selanjutnya didapatkan r hitung kemudian dibandingkan

³⁷ *Ibid*, hlm. 148

³⁸ *Ibid*

dengan skor ideal. Jika r hitung lebih besar dari skor ideal berarti hipotesis diterima, tetapi bila r hitung lebih kecil dari r tabel maka hipotesis ditolak.

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Retensi Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang, hal ini ditunjukan dengan hasil r korelasi yakni 0.610 bila di bandingkan dengan t table yakni pada $df=52$ pada taraf signifikan 5% yaitu 0.279 dan 1% yakni 0.361, maka dapat dikatakan r korelasi lebih besar dari r table ($0.279 < 0.610 > 0.361$) ini berarti H_a diterima, H_o ditolak.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, maka penulis ingin memberikan saran untuk dapat dipertimbangkan kepada yang bersangkutan. Rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam agar senantiasa meningkatkan pengawasan dan pelaksanaan dalam proses pembelajaran agar nantinya siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam .
2. Kepada siswa agar lebih baik dalam bersikap dan mampu mengamalkan nilai-nilai yang diberikan guru dan sekolah seperti perhatian terhadap pelajaran, berdisiplin dalam belajar, motivasi belajar, menghargai guru dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

teman sekelas, kebiasaan belajar yang baik, dan lain-lain

3. Penelitian ini hanya sebagian kecil dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Diharapkan kepada peneliti berikutnya untuk meneliti variabel-variabel terkait lainnya yang belum masuk dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari kelemahan dan kesalahan, untuk kesempurnaan skripsi ini diharapkan saran dan kritik dari pembaca yang sifatnya membangun. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi penulis, akhirnya penulis mengucapkan semoga Allah SWT memberi maghfiroh kepada kita semua dan senantiasa membalas perbuatan kita yang selalu berusaha dengan ikhlas. Amiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusnul Chotimah, *Komunikasi Pendidikan*, Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2015
- Darut Tharieq Riyadl, *Manfaat dan Bahaya Handphone*, t.tp. :Pustaka Anisah, 2003
- Dimyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, Rineka Cipta, 2009
- Dina Oktora, 2010, *Perilaku Belajar Siswa Terhadap hasil Belajar di Lingkungan SMP Negeri 4 Tapung Kabupaten kampar*, Pekanbaru: UIN SUSKA. Skripsi (tidak diperjual belikan)
- Eun Solihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN*, Jakarta : Bumi Aksara, 2010
- Effendi. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013
- Griffiths, *Internet Addiction in Psychotherapy*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015
- Gifary, S dan Kurnia, I.S, *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi*, Jurnal Sosioteknologi
- Indra, 2020. *Pengertian Retensi Belajar*. <http://blogspot>. diakses 23/6/2020
- Hartono. *Strategi Pembelajaran*. Pekanbaru: LSKF2P. 2000
- Hasan Alwi, *Kamus Besar Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka, 2013
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011
- Morisson, *Manajemen Public Relations : Strategi Menjadi Humas Profesional*, Jakarta: Kencana, 2008
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rosda. 2008
- _____. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005
- Pridawati, 2008, *Peningkatan Retensi belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Materi Percaya Diri Melalui Strategi Prediction Guide Pada Siswa Kelas III SDN 005 Bukit Jaya Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan*. Pekanbaru: UIN SUSKA. Skripsi (tidak diperjual belikan)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Perwanto, *Evaluasi Retensi belajar*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014
- Pupuh Faturaahman & Sobry. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Refika Aditama, 2010
- Puji Asmaul Husna, *Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Volume 17, Nomor 2, November 2017
- Resti Wulandari, Hubungan Kecanduan Menggunakan Smartphone Dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa yang Menyusun Skripsi di Fakultas Psikologi UIN Suska Riau, *Skripsi Tesis, UIN Sultan Syarif Kasim Riau.2017*
- Sumartini, 2009, *Peningkatan Retensi belajar Siswa dalam Mempelajari Pendidikan Agama Islam pada materi Aqidah Melalui Metode Clustering pada siswa Kelas V SDN 008 Kecamatan Pulau Burung Kabupaten Indragiri Hilir*, Pekanbaru : UIN SUSKA. *Skripsi (tidak di perjual belikan)*
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian*. Jakarta, Rineka Cipta, 2006
- Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung. Alfabeta, 2005
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta. 2003.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.2004
- Telus Tu'u. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Hasil Siswa*, Jakarta: Grasindo, 2004
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasa 1*. Jakarta: Depdiknas
- Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Daya Kembang Anak*, (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2012
- Young, *Internet Addiction: The Emergence Of a New Clinical Disorder*. Cyber Pshycology and Behavior. Vol. 3, 2008



Lampiran 1 : Angket tentang Tingkat Kecanduan Gadget

ANGKET

Kuisisioner ini dibuat untuk mendapatkan data yang akurat dari siswa yakni tentang Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang. Dalam pengisian kami mengharapkan kepada siswa untuk memberikan tanggapan yang sejujurnya atas pernyataan-pernyataan dalam kuisisioner ini. Kuisisioner ini hanya dipergunakan untuk penyelesaian skripsi peneliti pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

I.

II. Identitas responden

1. Nama
2. Usia
3. Jenis Kelamin

III.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda ceklis (✓) pada salah satu kolom di sebelah kanan pada setiap item:

- SS : Sangat Sering
 SR : Sering
 JR : Jarang
 TP : Tidak Pernah

I.

Angket/ Instrumen Penelitian.

a. Angket Tingkat Kecanduan Guru

No.	Pernyataan	SS	SR	JR	TP
Ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan menggunakan gadget					
1	Saya tidak mampu menyembunyikan dari orang lain jumlah waktu yang dihabiskan dalam menggunakan gadget				
2	Saya tidak mampu berkumpul dengan teman atau keluarga karena lebih mementingkan bermain gadget				
3	Saya tidak mampu menghindari kekurangan tidur				
4	Ketika gadget disita orangtua saya sering marah-marah dan tidak fokus				
5	Pada pagi hari saya langsung memainkan gadget				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kecemasan dan merasa kehilangan apabila tidak menggunakan <i>gadget</i>				
6	Saya merasa cemas ketika tidak menggunakan gadget			
7	Saya merasa kehilangan jika tidak menggunakan gadget dalam sehari			
8	Saya mengalami kesulitan untuk mematikan gadget			
9	Saya tidak tenang ketika berkumpul dengan teman dan tidak menggunakan gadget			
10	Saya merasa sepi jika tidak menggunakan gadget			
Menarik dan melarikan diri, artinya <i>gadget</i> sebagai sarana untuk mengalihkan diri saat mengalami kesepian atau masalah				
11	Saya melarikan diri dari kesepian dengan menggunakan gadget			
12	Saya yang merasa sedih langsung menggunakan gadget			
13	Saya menggunakan gadget ketika merasa terisolasi yang didapat dari lingkungan sekitar			
14	Saya mencari jawaban dari tugas guru melalui gadget yang tidak bisa dikerjakan			
15	Jika tidak ada kegiatan saya selalu bermain gadget			
Kehilangan Produktivitas				
16	Saya malas belajar karena lebih banyak bermain gadget			
17	Ketika ditanya guru saya lebih banyak diam karena tidak tahu			
18	Tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran			
19	Saya sering lupa mengerjakan tugas dari guru karena keasikan bermain gadget			
20	saya lambat mengumpulkan tugas karena susah lepas dari gadget			

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 2.

Soal Materi Pembelajaran Perkembangan Peradaban Islam pada Masa Kejayaan

Masa kejayaan Islam terjadi antara tahun....

- 600-1350 M
- 650-1250 M
- 1250-1800 H
- 650-1250 H
- 10000-1500 M

2. Tokoh muslim yang ahli dalam bidang ilmu matematika adalah...

- Abul Wafa
- Al-Khawarizmi
- Ibnu Jarir At-Tabary
- Al-Gattanu
- Ibnu Bajah

3. Al-Kindi adalah seorang tokoh muslim yang menguasai berbagai ilmu pengetahuan, kecuali ilmu.....

- Astronomi
- Logika
- Seni ukir
- Kedokteran
- Politik

4. Umur Islam berada pada fase kemunduran antara tahun.....

- 650 – 1000 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hal ini adalah cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



- b. 1250 – 1500 M
- c. 1500 – 1800 M
- d. 1000 – 1250 M
- e. 1500 – 1700 M

5. Berikut yang bukan merupakan hikmah mempelajari sejarah Islam pada masa kejayaan adalah....

- a. Mencintai ilmu pengetahuan
- b. Mengeratkan hubungan antarsesama muslim
- c. Merasa sombong karena Islam pernah Berjaya
- d. Memiliki semangat juang yang tinggi
- e. Menjunjung tinggi etika, moral dan ilmu pengetahuan

6. Ibnu Rusyd merupakan salah satu tokoh muslim yang meninggal di negara...

- a. Arab
- b. Spanyol
- c. Yunani
- d. Maroko
- e. Turki

7. Buku ensiklopedi yang berisi tentang filsafat dan ilmu pengetahuan adalah...

- a. *Al-Qanun fi At-Tib*
- b. *Falaisuf Al-Arab*
- c. *Kuliyat fi At-Tib*
- d. *Asy-Syifa'*
- e. *Kitab Bidayat Al-Mujtahid*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



8. Pada masa kejayaan Islam terdapat banyak tokoh-tokoh muslim yang ahli dalam bidang kedokteran, kecuali....

- a. Ar-Razi
- b. Ibnu Atiah Al-Andalusy
- c. Tabib bin Qurra
- d. Hurair bin Ishaq
- e. Jabir bin Hayyan

9. Tokoh muslim yang menulis buku berjudul *Al-Qanun fi At-Tib* adalah....

- a. Al-Farabi
- b. Al-Kindi
- c. Ibnu Sina
- d. Al-Gazali
- e. Ibnu Rusyd

10. Sejarah perkembangan peradapan Islam dibagi menjadi tiga bagian yaitu ...

- a. Periode klasik, periode tiga kerajaan besar, periode modern
- b. Periode kemunduran, periode pertengahan, periode modern
- c. Periode kemunduran, periode pertengahan, periode modern
- d. Periode klasik, periode pertengahan, periode modern
- e. Periode tiga kerajaan besar dan periode kemunduran, periode modern

11. Tanhaful al falasifah (tidak konsistennya para filsuf) adalah salah satu hasil karya

- a. Ibnu Sina
- b. Al farabi
- c. Al Kindi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



d. Ibnu Rusyd

e. Al ghozali

12. Abad pertengahan adalah tahapan sejarah umat Islam yang diawali sejak tahun-tahun terakhir keruntuhan daulah ...

a. Umayyah

b. Muawiyah

c. Turki usmani

d. Usman bin affan

e. Abbasiyah

13. Ilmu pengetahuan berkembang sangat pesat pada masa pertengahan salah satunya di bidang matematika muncul ilmuwan yang bernama

a. Abu al faraj al 'Ibry

b. Ibnu Khalikah

c. Al Khawarizmi

d. Nasir al din Al tusi

e. Ibnu taimiyah

14. Pada Periode Pertengahan Ilmu pengetahuan berkembang dengan pesat salah satunya di bidang ilmu Seni Ukir , muncul ilmuwan

a. Abu al faraj al 'Ibry

b. Ibnu Khalikah

c. Al Razi

d. Badr dan Tariff

e. Ibnu taimiyah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



15. Di bawah ini ilmuwan islam yang termasuk ahli hadis adalah

- a. Ibnu Taimiyah
- b. Ibnu Jarir
- c. Abu Daud
- d. Ar Razi
- e. Al Khawarizmi

16. Setelah masa kekholifahan Ali bin abi Tholib, Maka kekuasaan Islam di bawah pimpinan

- a. Fatimah Az Zahra
- b. Bani Abbasiyah
- c. Tabi'in
- d. Bani Umayyah
- e. Turki Usmani

17. Jika kita melihat pesawat terbang tentunya kita ingat ilmuwan muslim yang mempunyai ide untuk terbang yang bernama

- a. Abbas ibnu firnas
- b. Al Jazari
- c. Al Khawarizmi
- d. Ibnu Haitam
- e. Mariam al astrolobi

18. Setelah kerajaan bani Umayyah Runtuh di ganti dengan

- a. Dinasti turki usmani
- b. Dinasti Jengeskhan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- c. Dinasti mamluk
- d. Dinasti timur lenk
- e. Dinasti abasiyyah

Hak Cipta Diilintungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Peninggalan kerajaan mughal di india yang sampai saat ini masih ada adalah

- a. Cordova
- b. Masjid agung
- c. Menara piramida
- d. Damaskus
- e. Tajmahal

20. Bdyatul Al Mujtahid adalah salah satu hasil karya ...

- a. AL Ghozali
- b. Al Kindi
- c. Ibnu Sina
- d. Ibnu Rusyd
- e. Al Farabi



Lampiran 3.

TABULASI DATA PENELITIAN

tingkat Kecanduan Gadget

No.	Responden	Sikap Sopan Santun																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Siswa 01	2	3	3	4	4	2	3	3	4	2	4	2	3	1	2	3	3	2	3	3	56
2	Siswa 02	2	3	4	1	2	1	2	1	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	46
3	Siswa 03	4	2	3	3	4	2	1	3	4	3	3	3	4	2	2	3	2	1	2	2	53
4	Siswa 04	2	1	2	1	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	1	2	1	2	2	39
5	Siswa 05	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	4	3	4	3	3	3	54
6	Siswa 06	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	1	1	2	2	1	37
7	Siswa 07	2	2	1	1	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	4	2	38
8	Siswa 08	4	3	2	1	2	4	3	2	1	2	4	2	2	2	4	3	4	2	4	2	53
9	Siswa 09	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	74
10	Siswa 10	4	3	4	3	2	2	2	3	2	2	1	3	1	2	3	2	3	2	3	2	49
11	Siswa 11	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	37
12	Siswa 12	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	41
13	Siswa 13	2	4	2	3	2	4	2	3	2	3	1	1	1	2	4	2	3	4	2	2	49
14	Siswa 14	2	1	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	37
15	Siswa 15	2	2	2	2	3	2	3	3	4	2	3	2	1	2	2	2	4	3	3	3	50
16	Siswa 16	2	4	2	4	3	2	3	4	2	2	1	4	3	1	4	3	4	4	3	2	57
17	Siswa 17	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	74
18	Siswa 18	3	2	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	1	1	2	2	3	3	59
19	Siswa 19	2	2	2	1	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	3	1	2	2	2	38
20	Siswa 20	2	1	2	1	1	3	2	2	3	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	35
21	Siswa 21	3	1	3	2	3	2	3	3	1	2	3	4	2	3	1	2	4	2	1	2	47
22	Siswa 22	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	2	1	45
23	Siswa 23	2	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	2	68
24	Siswa 24	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	71
25	Siswa 25	1	1	2	2	2	1	2	3	2	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	4	47
26	Siswa 26	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	1	3	2	1	3	39
27	Siswa 27	1	1	2	3	1	1	2	1	3	2	3	3	2	2	2	3	2	1	2	2	39
28	Siswa 28	2	1	2	3	2	1	2	2	2	3	1	2	1	1	3	2	2	3	2	2	39
29	Siswa 29	2	3	1	3	1	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	3	1	2	2	2	42
30	Siswa 30	1	2	2	3	2	3	1	2	2	1	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	41
31	Siswa 31	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3	1	3	2	2	3	3	1	2	2	2	45
32	Siswa 32	2	2	3	1	2	3	2	3	2	2	3	1	3	1	2	2	2	2	2	2	42
33	Siswa 33	2	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	1	43



34	Siswa 34	4	2	2	4	2	3	4	2	4	3	2	3	3	2	3	3	4	1	2	1	54
35	Siswa 35	2	3	1	2	2	3	2	2	3	1	1	2	2	1	2	3	2	1	3	2	40
36	Siswa 36	1	2	3	1	2	1	2	2	1	1	3	2	2	1	1	2	2	1	1	2	33
37	Siswa 37	2	1	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	41
38	Siswa 38	2	3	3	2	1	2	2	2	3	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	37
39	Siswa 39	2	1	3	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	4	2	3	2	1	3	3	43
40	Siswa 40	3	2	1	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	39
41	Siswa 41	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	35
42	Siswa 42	1	2	1	1	2	4	2	2	4	2	2	4	4	2	3	3	3	3	2	2	49
43	Siswa 43	2	1	2	3	2	4	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	38
44	Siswa 44	3	2	3	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	3	2	1	3	2	2	2	37
45	Siswa 45	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	1	1	1	2	4	2	3	3	47
46	Siswa 46	3	4	3	2	3	2	4	2	2	4	3	3	2	2	3	1	3	2	4	2	54
47	Siswa 47	3	2	2	3	1	3	3	2	2	2	2	3	2	1	1	3	2	2	1	1	41
48	Siswa 48	2	1	2	2	2	2	4	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	3	1	2	43
49	Siswa 49	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	3	2	2	2	3	2	37
50	Siswa 50	1	2	3	2	2	1	2	1	1	2	1	3	2	2	4	2	3	2	2	3	41
51	Siswa 51	2	2	3	3	3	1	2	3	4	2	1	1	2	2	1	1	2	3	2	1	41
52	Siswa 52	2	2	3	1	3	2	2	1	4	2	1	2	1	1	3	2	3	2	2	2	41

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Retensi Belajar Siswa

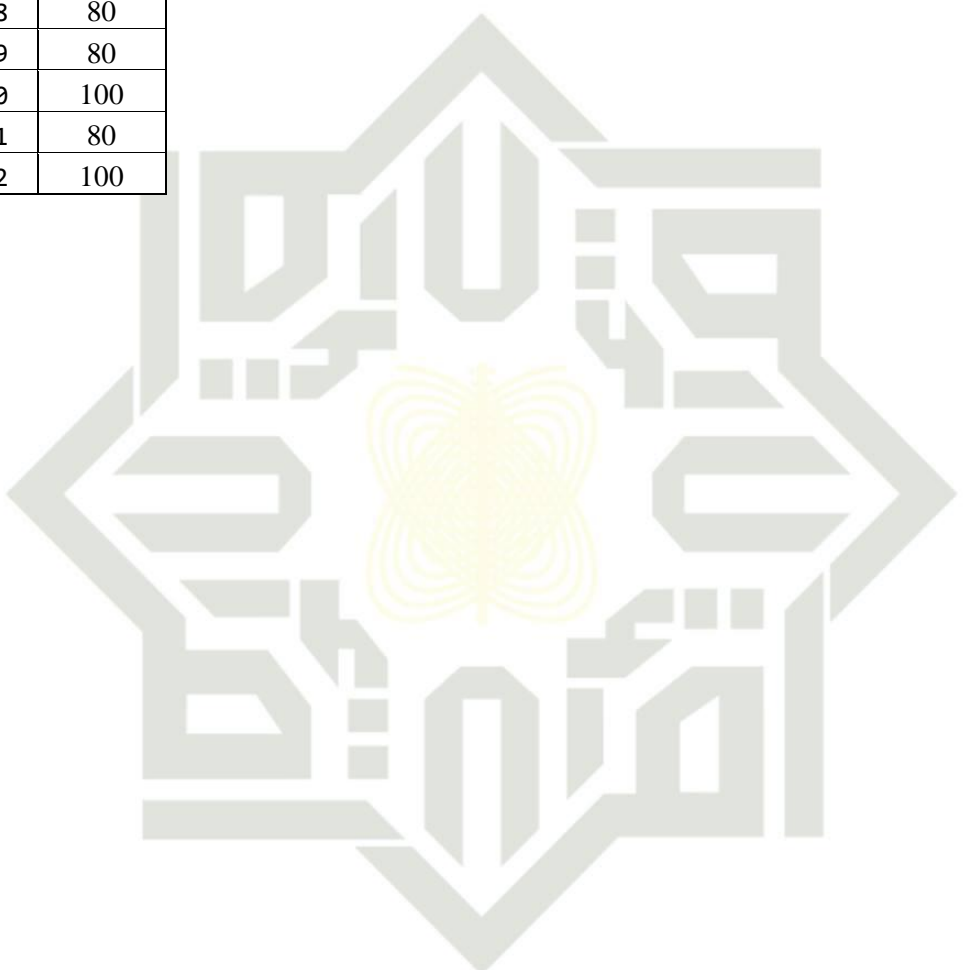
No.	Responden	Nilai
1	Siswa 01	80
2	Siswa 02	80
3	Siswa 03	80
4	Siswa 04	80
5	Siswa 05	80
6	Siswa 06	80
7	Siswa 07	80
8	Siswa 08	70
9	Siswa 09	80
10	Siswa 10	80
11	Siswa 11	70
12	Siswa 12	70
13	Siswa 13	90
14	Siswa 14	70
15	Siswa 15	100
16	Siswa 16	100
17	Siswa 17	100
18	Siswa 18	80
19	Siswa 19	70
20	Siswa 20	70
21	Siswa 21	80
22	Siswa 22	80
23	Siswa 23	80
24	Siswa 24	90
25	Siswa 25	80
26	Siswa 26	70
27	Siswa 27	80
28	Siswa 28	70
29	Siswa 29	80
30	Siswa 30	70
31	Siswa 31	70
32	Siswa 32	100
33	Siswa 33	70
34	Siswa 34	90
35	Siswa 35	80
36	Siswa 36	70
37	Siswa 37	80
38	Siswa 38	70

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

39	Siswa 39	80
40	Siswa 40	80
41	Siswa 41	80
42	Siswa 42	90
43	Siswa 43	70
44	Siswa 44	80
45	Siswa 45	90
46	Siswa 46	90
47	Siswa 47	80
48	Siswa 48	80
49	Siswa 49	80
50	Siswa 50	100
51	Siswa 51	80
52	Siswa 52	100

a Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Ri



UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
J. H. R. Soedarsono No. 155 Km. 18 Tampian Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647
 Fax. (0781) 561647 Web: www.fk.uisuska.ac.id, E-mail: offak_uisuska@yahoo.co.id

Un.04/F.II.4/PP.00.9/11300/2020
 Biasa
 Mohon Izin Melakukan PraRiset

Pekanbaru, 07 Oktober 2020

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah
 SMA NEGERI 2 TAMBANG
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: GUMANTI
NIM	: 11411106173
Semester/Tahun	: XIII (Tiga Belas) 2020
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan III

 Dr. Drs. Nursalim, M.Pd.
 NIP. 19660410 199303 1 005



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrandt No. 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/14434/2020
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 11 Desember 2020 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : GUMANTI
NIM : 11411106173
Semester/Tahun : XIII (Tiga Belas)/ 2020
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan
judul skripsinya : HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET DENGAN
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMAN 2 TAMBANG
Lokasi Penelitian : SMAN 2 KAMPAR
Waktu Penelitian : 3 Bulan (11 Desember 2020 s.d 11 Maret 2021)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19740704 199803 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 TAMBANG
Akreditasi A



NPSN : 10495016 NSS : 3011406700002 Website : smanegeri2tambang.sch.id Email : sman2tambang@yahoo.co.id
 Alamat : Jl. Bupati Desa Kualu Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar KodePos : 28462

SURAT KETERANGAN BERSEDIA MENERIMA PRA RISET
NOMOR 421.3/SMAN 2 TBG/2020/361

Kepala SMA Negeri 2 Tambang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : GUMANTI
 NIM : 11411106173
 Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Universitas : UIN SUSKA RIAU

Sehubungan dengan surat Saudara Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/11300/2020 pada dasarnya kami bersedia menerima Mahasiswa tersebut di atas untuk melakukan Pra Riset di Sekolah kami.

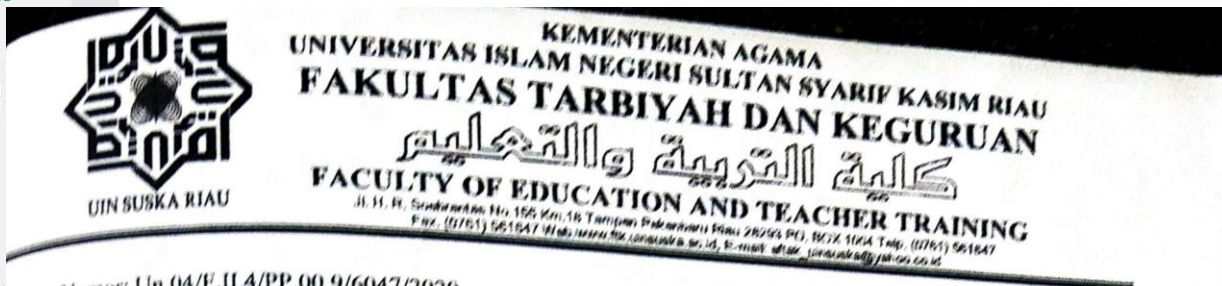
Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, Terima kasih.

Di keluarkan di : Tambang
 Pada Tanggal : 26 Oktober 2020



DR. HIRYANTI DASRITA, M.Si.
 NIP. 19700303 199702 2 001

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/6047/2020

Sifat : Biasa

Lamp. : "

Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 30 Juni 2020

Kepada

Yth. Dr. H. Amri Darwis, M.Ag.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : GUMANTI

NIM : 11411106173

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : *HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET DENGAN
PRESTASI BELAJAR SISWA KEKAS XI DI SMAN 2 TAMBANG

Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Agama Islam Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam

an: Dekan

Wakil Dekan I

Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag.

NIP. 19660924 199503 1 002

Tembusan :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 TAMBANG
Akreditasi A**



NPSN : 10495016 NSS : 3011406700002 Website : smanegeri2tambang.sch.id Email : sman2tambang@yahoo.co.id
Alamat : Jl. Bupati Desa Kualu Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar KodePos : 28462

SURAT KETERANGAN BERSEDIA MENERIMA RISET
Nomor : 421.3/SMAN 2 TBG/2021/065

Kepala SMA Negeri 2 Tambang Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : GUMANTI
NIM : 11411106173
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Universitas : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Sehubungan dengan surat Saudara Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/14434/2020 pada dasarnya kami bersedia menerima Mahasiswa tersebut diatas untuk melakukan Riset di sekolah kami.

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terimakasih.

Di dikeluarkan di : Tambang
Pada Tanggal : 01 Maret 2021

Kepala Sekolah,



Dr. M. Yanti Dasrita, M.Si
NIP. 19700303 199702 2 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai 1 dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
 Email : dpmptap@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/37510
 TENTANG

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat
 Pemohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor :**
 Un.04/F.II/PP.00.9/14434/2020 Tanggal 23 Desember 2020, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

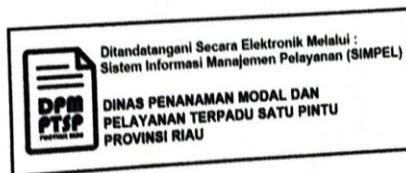
- | | |
|----------------------|---|
| 1. Nama | : GUMANTI |
| 2. NIM / KTP | : 114111061730 |
| 3. Program Studi | : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GEDGET DENGAN PRESTASI BELAJAR
SISWA KELAS XI DI SMAN 2 TAMBANG |
| 7. Lokasi Penelitian | : SMAN 2 KAMPAR |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 28 Desember 2020



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Dr. Amri Darwis, M.Ag.
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 195803311986031002
3. Nama Mahasiswa : GUMANTI
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11411106173
5. Kegiatan : BIMBINGAN SKRIPSI

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	25/1/2021	pelebihi Rumus Statistik		
2	7/2/2021	pelebihi KT & KO		
3	15/2/2021	pelebihi ketikhan dan kutyin		
4	23/2/2021	pelebihi kuestioner		
5	9/3/2021	pelebihi analisis & pembahasan		
6	17/3/2021	pelebihi kesimpulan		
7	29/3/2021	acc Mumpuni		

Pekanbaru, 29-3-2021
Pembimbing,

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Gumanti, lahir di Aek Natas pada 05 Mei 1993, merupakan anak ke Sembilat dari sembilan bersaudara dari pasangan ayahanda Najaruddin dan ibunda Zubaidah, yang beralamatkan di Desa Aek Natas, Kecamatan Angkola Selatan, Kabupaten Tapanuli Selatan, Sumatra Utara. Penulis telah menempuh jenjang pendidikan yaitu Sekolah Dasar Negeri No 100212 Aek Natas, lulus pada tahun 2006, Selanjutnya Sekolah MTs Musthafawiyah Purba baru, lulus pada tahun 2008, Selanjutnya di Sekolah yang sama MAs Musthafawiyah Purba baru, lulus pada tahun 2013. Selanjutnya tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Agama Islam konsentrasi PAI SLTP SLTA.

Atas berkah rahmat Allah SWT Serta do'a dan dukungan orang-orang tercinta, akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul **Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Retensi Belajar Siswa Kelas XI DI SMAN 2 Tambang** di bawah bimbingan Bapak Dr. Amri Darwis, M.Ag. Berdasarkan hasil ujian sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari Senin tanggal 15 Muharram 1443 H/ 23 Agustus 2021 M, penulis dinyatakan "LULUS" dengan IPK 3,34 dan telah berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).